

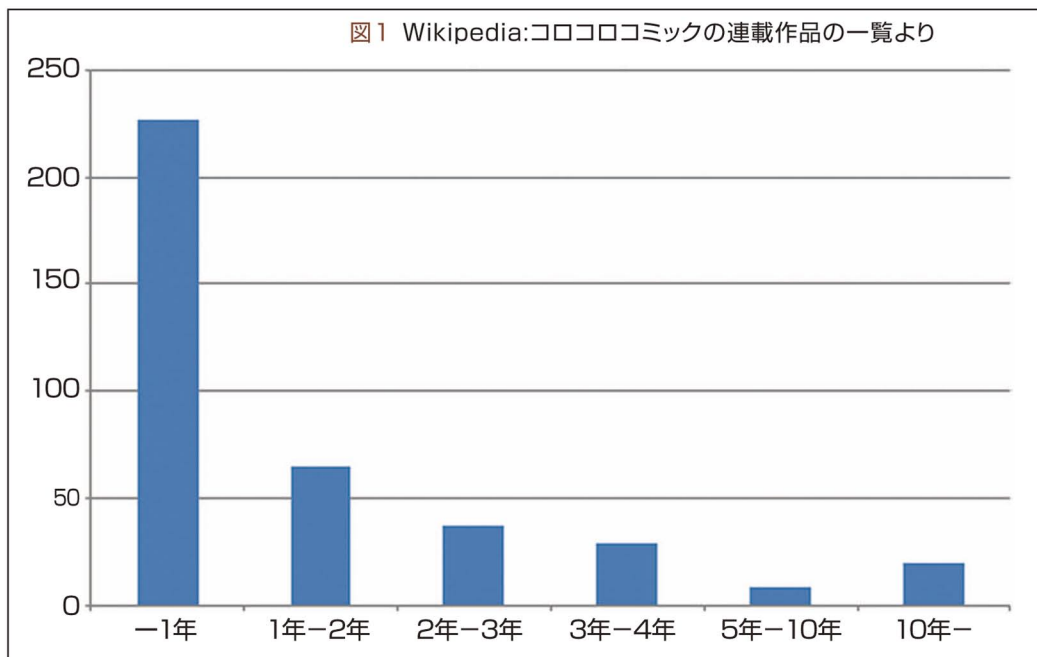
って、ネット世界の何を読者の皆様にお伝えしたかったかを確認していききたいと思います。

ネットの歴史

大切な生活の基盤に

著者にとって記念すべき第1回

図1 Wikipedia:コロコロコミックの連載作品の一覧より



目は「インターネットの誕生」と題しまして、インターネットの歴史とインターネットを利用するために必要なパソコンの歴史についてふれました。このときに編集者の方につけていただいた見出しが「軍事目的から世界家庭へ わずか半世紀で革新的進歩」です。

本来、パソコンやインターネットの技術はそんなに古い技術ではなく、ここ半世紀ほどで爆発的な進化を遂げた分野でもあります。実際、日本の半数以上の家庭にパソコンが普及したのが2000年以降というデータもあるぐらいです。

また、インターネットの接続方法も変わり、とても速くデータのやりとりができるようになりました。そして、いまではインターネットやパソコンが衣食住といった我々の生活に

欠かすことができないものに深く関わっており、ガス・水道・電気や公共交通機関などに続く大事な社会生活基盤となっております。

ネットの仕組み

小分けした宅急便

続きまして第2回では「インターネットの仕組み」と題しまして、インターネットにどうやって接続されているのかについて考えました。見出しとして「幾つかの集配所を経由して 相手に届く宅急便と似てる」をつけていただきました。インターネットの接続のイメージは宅急便に似ています。

実際、インターネット上の住所としてIPアドレスというものが各コンピュータに割り振られておられます。GoogleやYahoo!などの検索サイトは、いわば見たいデータがある場所を教えてくれる住所録です。そして、自分の住所に荷物というデータを送り届けることによって、パソコン上でそのデータを見ることできます。

このとき、送り方の工夫として全てのデータをいっぺんに送るのではなくパケットという小分けに分割して送るようにしています。

なぜ、このような送り方をするかというと1つの理由としてインターネット上では荷物の受け取りミスが発生する場合があるので、このような形で送ることでロスを少なくしています。

ネットの流行り

進む多様性と同時性

第3回では「ネット世界の流行」と題しまして、第1回、第2回とはうってかわってソフトな話題を展開していきました。見出しとして「場所を問わず双方向で情報や感動の『共有化』」をつけていただきました。扱った内容は、インターネット上でよく使われている表現を取り上げました。

それに付け加えまして、インターネット上の交流の場として使われる掲示板サイトや動画共有サイトについても紹介いたしました。他には、この交流の場所にSNSと呼ばれるソーシャル・ネットワークやキング・サービスやリアルタイム配信を行うシステムなどがあります。このようにインターネット上での表現の幅が広がっており、文字・画像・音声・動画などを使うことができ、かつそれらをほぼ

同時に共有することができません。

SNSとゲーム

課金せずとも勝てる

第4回では「SNSとSG(新しい世界)」と題しまして、最近出てきたインターネットサービスであるところのSNSとそのSNS上で展開されているSGと呼ばれるソーシャル・ゲームについて解説しました。見出しとして「ゲームやサイトで繋ぐ人と人のネットワーク」をつけていただきました。

ここでは、国内外の主要なSNSについて簡単に解説し比較していきました。また現在、成長著しい業界であるソーシャル・ゲームについてふれました。ソーシャル・ゲームをいくつかに分類し、現在、流行りのソーシャル・ゲームの枠組について解説しました。流行りのソーシャル・ゲームは育成+競争型が多いことが知られています。

この連載では取り扱っておりませんが、最近の流れとして「Free to Win」のソーシャル・ゲームも多く出てきました。これは今までは課金しなければ勝つことのできないゲームデザインでしたが、課

金しなくとも勝つことができるようデザインしたソーシャル・ゲームのことを指しています。このようにSNSとゲームは相性がよく、これからも発展していくものと思われま

ゲームミフィケーション

ゲームの魅力を転用

第5回では「ゲームに2つの顔」と題しまして、前回の記事で取り扱ったソーシャル・ゲームで注目を集めるようになったゲームの魅力についてふれ、それを他の分野に利用するゲームミフィケーションについて解説しました。見出しとして「ゲーム使い現実を解決現実の活動をゲーム化」をつけていただきました。

あまり馴染みのない言葉かもしれませんが、ゲームミフィケーションという言葉は、これから出てくるクラウドやビッグデータと同じくらいにIT業界で流行った言葉でもあります。

これはゲームにある魅力を分解し他の分野に活用しようという取り組みです。実際、スポーツ関連商品を扱っている世界的有名企業ナイキから販売されている「ナイ

キプラス」という商品は、ただ走った場所や距離、また消費したカロリーなどを記録するだけでなく、それをインターネットに接続することによって他の人にも見せることができます。

このようにSNSとゲームの相性を利用して、いままでは退屈や苦痛だった作業をより楽しくする力がゲームミフィケーションにあります。

ネット犯罪

油断できない詐欺

第6回では「ネットを使った犯罪」と題しまして、インターネットを使った犯罪について焦点を当てました。見出しとして「『つい』や『うっかり』はダメ『しつかり』した警戒心を」とつけていただきました。まさに、その通りです。

インターネットを使った犯罪と聞くと凄腕のハッカーが不正に他のパソコンに侵入して悪さをしているイメージがあるかもしれませんが、しかし最近では、インターネットを使った犯罪はネットワーク利用犯罪と呼ばれる、いわゆるインターネット詐欺が増えてきています。さきほど取り扱ったSNS上でも

詐欺やそれに類する勧誘があるようです。また、スマートフォン普及によってアプリ経由で個人情報などを不正取得するケースもあり油断できない状況です。

ウィルス

XPの終了にも注意

第7回では「コンピュータウィルス」と題しまして、それについて注目しました。見出しとして「被害者のつもりが加害者 急増のスマホ攻撃を警戒」と見出しをつけていただきました。2011年に施行された新しい刑法により、コンピュータウィルスの作成や所有が法律で罰せられるようになりました。

コンピュータウィルスの怖いところはウィルスの名前の通り感染力を持ったものもあることです。そして我々がかかる風邪などと違い自覚症状がないままウィルスを拡散してしまうことがあります。

つまり、見出しにもありましたように被害者のつもりが加害者になってしまいます。そういった意味でコンピュータウィルスに感染しないさせないためにも定期的なアップデートやチェックが必要と

なっています。

最近ですと、Windows XPのサポート終了がニュースになりました。なぜ、これほどまで話題になったかというサポートが終了するとセキュリティホールと呼ばれるシステム上の弱点があったときに、それを補ってくれなくなります。

そのような弱点をコンピュータウイルスは狙ってきて攻撃し、情報を抜き取られたりまたは乗っ取られたりします。そうなるとう度は乗っ取ったパソコンから攻撃するので、乗っ取られた側は被害者であり加害者となってしまうのです。そうならないためにも対策は十分にしたいほうがいいでしょう。

ビッグデータ

モノがネットする

第8回では「ビッグデータの時代」と題しまして、いま流行っているビッグデータについて記述しました。見出しとして「膨大なデジタルデータが『予測できる未来』を生む」をつけていただきました。

ここでは、近年コンピュータやインターネットの発達によってデータが増加傾向にあることを解説

し、ビッグデータと呼ばれるデータについて説明しました。またビッグデータの活用事例としてGoogleなどの各企業の取り組みについてふれました。

今後はモノ(テレビや情報家電など)がネットに接続する「Internet of Things」がより取り入れられ、離れた「モノ」を操作したりするから、データはますます増えるでしょう。データは分析、活用してこそ価値があるので、ビッグデータの活用が進むと思われれます。

クラウド

離れた場所で共同作業

第9回では「クラウドの世界」と題しまして、最近よく使われているクラウドと呼ばれる技術について書きました。見出しとして「データは、雲の中にある自由自在で、すぐ便利に」をつけていただきました。このクラウドの技術によって、人は場所という制限から解放されるようになりました。

これは図2のようなイメージとして表すことができます。いままでは、異なる場所同士にあるコンピュータのデータは異なるものでしたが、このクラウドによって異

なる場所にあっても同じデータを扱えるようになりました。また、他の場所で使えるだけでなく同時に同じ情報を共有できる点も大きな利点です。これにより離れた場所にながら共同作業ができるようになります。

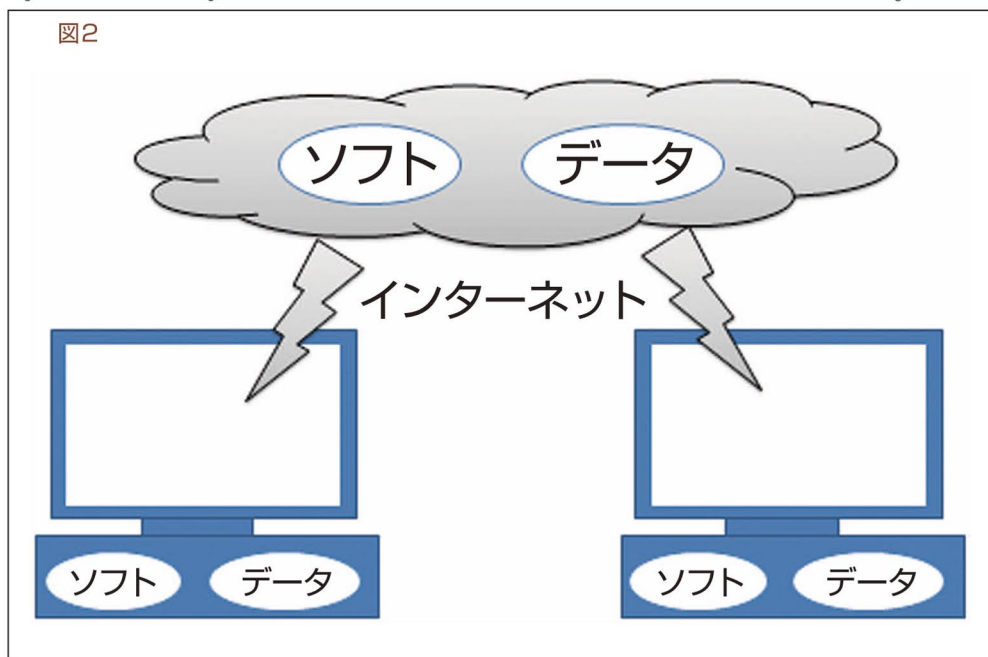
さらに、この技術を利用することでインターネット接続できる端末なら専用のソフトを用いることで端末間での相互利用も可能となります。実際、我々の生活の中ではGmailなどの技術がこのクラウドの技術にあたります。

これから、ますますクラウド化されるサービスが増えていくことでしょう。

クラウドサービス

ストレージ系が有料に

第10回では「便利なクラウドサービス」と題しまして、前回取り



扱ったクラウドの続き、ここでは実際のサービスを紹介しました。見出しとして「情報を効率的にストック 出し入れ、公開も機能的に」をつけていただきました。最近では、スマートフォン普及によって外出先で簡単にインターネットに接続できる環境が整ってきた

め、いろいろなクラウドサービスが展開されています。

ストレージ（貯蔵）系のクラウドサービスが有名です。Googleが総合的に展開しているGmailやGoogleカレンダーなどのクラウドサービスもよく使われているかと思えます。

たしかに便利なクラウドサービスですが、1つ注意しなければいけない点として継続的な提供が困難になる場合があります。実際、掲載当時は無料だったストレージ系クラウドサービスが最近有料に変更されたりしました。そういった意味での注意が必要かもしれません。

スマホ 目が離せない加速

第11回では「携帯電話の進化とネット」と題しまして、携帯電話の仕組みと歴史について簡単にふれ、近年主流となりつつあるスマートフォンについて述べました。見出しとして「スマホでネット利用加速 若者達はパソコン離れに」をつけていただきました。

さきほど取り上げたクラウドサービスが多くがスマートフォンで

も使えるように専用のアプリなどが出ています。最近では、スマートフォンのほかタブレット端末も普及してきており、10代の若い世代でのインターネット接続端末としてパソコンに追いつく勢いで利用が加速しております。このようなことから、これら携帯端末の分野は今後も目が離せないかもしれません。

ゲームの今昔 ネットを標準搭載

第12回は「今のゲーム、昔のゲーム」と題しまして、ゲーム機本体に焦点をあて、その歴史と最近の動向についてです。見出しとして『携帯型』と『据え置き型』が刺激し合い高画質&ネット化をつけていただきました。

ゲーム機はコンピュータの登場から少し遅れて登場してきました。その後、日本のメーカーの参入などによって今ではとても巨大な市場となりました。そして今のゲームでは、少し前に取り上げたソーシャル・ゲームなどの登場や携帯ゲームの進化、またネット環境の充実などによりゲームのインターネットへの接続が標準搭載される

ようになりました。

このような変化からゲームの販売方法も店頭販売に加えダウンロード販売などが加わり、協力プレイの幅もインターネット接続による恩恵で離れた場所からでも行えるようになりました。今度、どのように進化していくか予想がつきません。

検索 人は同じことで困る

第13回では「インターネット検索術」と題しまして、それについて焦点を当てました。見出しとして『聖闘士星矢』の何を調べるか 記号などを駆使して自由自在に「をつけていただきました。ここでは、Googleなどで検索する際の小技についていろいろと解説していきます。

普段何気なく使っている検索サイトですが、知りたいことがあるのに、どんな風に検索すれば取り出したい情報を取り出せるのか分からないといったときに参考になればと思います。

全世界の人が使っていますから同じことで困っている人はいるかもしれません。例えば、口と鼻の

間にある溝の名前を調べようとしても、そもそもなんて表現しているのかから検索すらできそうにないと思うかもしれません。しかし同じことで困ったことがある人たちが情報をネット上に残してくれていますので、単純に「口と鼻の間の溝 名前」と検索していただければわかります。「人中（じんちゆう）」と出てきます。

電子書籍 まだまだ普及途上

第14回では「電子書籍」と題しまして、それについて焦点をあてていきました。見出しとして『画面を自由自在に操れる 新しい読書のかたち魅力』をつけていただきました。インターネットの発達は昔から変わることのなかった読書というスタイルにも変化をおよぼすようになりました。

それは本を持ち歩くという制限からの解放です。タブレット端末の進化、インターネット環境の充実により本を手軽にダウンロードすることができ、それを何千冊という単位で持ち歩けるようになりました。また先ほど紹介したクラウド技術によって他の端末間

でも共有することができ、さらに便利に使いやすくなってきています。ところが、この電子書籍、あまり普及していないのが現状です。

トレンド

Googleの便利α

第15回では「ネット世界のトレンド」と題しまして、第3回でも取り上げた話題について今度はGoogleトレンドという機能を使いながらネット世界の流行について調べていきました。見出しとして「時代の潮流を知るために 絶好のデータとなり得る」をつけていただきました。今回はよく検索されたワードに関してGoogleトレンドを使ってみていきました。

このGoogleトレンドは最近の注目されているものがわかり、また過去にさかのぼって時系列的にも調べることができるので、とても便利な機能です。ぜひ、皆さんも試しに使ってみて下さい。

データサイエンティスト

人手が足りない状況

第16回では「データサイエンテ

イスト」と題しまして、最近話題になっている新しい職業データサイエンティストについて紹介しました。見出しとして「データ分析力を駆使して『価値ある情報』生み出す」をつけていただきました。あまり馴染みのない言葉かもしれませんが、データサイエンティストは次の10年で魅力的な職業になるであろうと言われています。

第8回で解説したビッグデータ時代の到来によりデータを分析する仕事がいきたるところで発生しており、人が足りないぐらいの状況になっています。しかしデータ分析を成功させるためには幅広い知識とITなどを駆使する能力がないと難しく、このような人材の育成は今後の課題となっています。

統計学

不確実な事柄に答え

前回の第17回では「『統計学』は世界を暴く」と題しまして、統計学について焦点をあてていきました。見出しとして「『本質』を浮かび上げらせる ビジネス世界でも不可欠に」をつけていただきました。第16回で紹介したデータサイエンティストに続き、ここではデータ

分析をする際に役立つ統計学の歴史について簡単に解説し、現在の統計学についてふれていきました。

統計学は、不確実な事柄に対しても答えを出すことができます。しかし忘れてはいけないのは、統計学は間違いを含んでいるという点です。この2つの点に注意しながらデータを分析することが重要だと筆者は考えます。

最後に

2、3年後にはもう

全18回に渡ってインターネット関連の情報について連載させていただきました。これらの技術は発展段階であり、ここで取り上げた内容も2、3年後にはもう使われないう技術だったり言葉だったりするかもしれません。それは悲しむことではなく、よりよい技術の誕生を意味します。それによって私たちの暮らしがさらによくなることと思います。著者の考えとしては、これらの技術の先に「タイムマシン」や「どこでもドア」などの時間と場所からの解放が待っているようにも思えます。

最後になりましたが、こちらの連載に関しまして本当に多くの方々にご支援いただきました。僕のような若輩に担当させてくださった協会の皆様、1年半にも渡る連載を暖かく見守って頂いた読者の方々にお礼申し上げます。少しでも皆様に役立つ情報があったならば幸いです。今後も、これらの技術に終わりはありません。まさに、いま僕たちの加速するネット社会への戦いは始まったばかりです。そんなわけで僕の次回作にご期待ください(笑)。

さくらいてつろう

中央大学大学院理工学研究科を卒業し、専攻は統計学。コンピュータなどによって計測される大量のデータをまとめる多変量解析の研究。現在は、諏訪東京理科大学共通教育センター講師。東京都出身、32歳。